

MEMORIA PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

LA CREACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL LENGUAJE DEL CINE Y LA TELEVISIÓN.

Coordinadora. Milagros García Gajate

Participantes: Begoña Gutiérrez San Miguel y Daniel Acle Vicente

MARCO CONTEXTUAL

Todos los profesores participantes en este proyecto somos docentes en los grados de Comunicación Audiovisual y Comunicación y Creación Audiovisual, en diferentes materias relacionadas con la Narrativa Audiovisual. El trabajo se diseñó, por tanto, desde una perspectiva interdisciplinar dentro del contexto de la narrativa. Este método de trabajo, ya planteado en los años 40 por Lewin y seguida años después por Vallet (1977) y Tardy (1978) contempla la enseñanza y el aprendizaje como un nuevo paradigma: dos conceptos entrelazados, siendo uno consecuencia del otro. Esta línea de concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje es la que marca el trabajo de los profesores que componemos este proyecto. El objetivo del proyecto es desarrollar productos de innovación educativa con la participación de los estudiantes de las distintas materias implicadas. Estos materiales servirán para la comprensión de conceptos y procesos de análisis y de creación de contenidos cinematográficos y televisivos.

ASIGNATURAS VINCULADAS DEFINITIVAMENTE

Música y sonido para los audiovisuales. Optativa 3º y 4º curso de Comunicación Audiovisual.

Laboratorio de Composición. Obligatoria 1º curso Comunicación y Creación Audiovisual.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este Proyecto de Innovación Docente ha sido la creación de un vídeo explicativo sobre uno de los conceptos más confusos y difíciles de comprender en la narrativa sonora: la diégesis sonora. Es este un concepto complejo que, además, ha evolucionado radicalmente en los últimos años, pasando de una definición simple a partir del concepto dentro-fuera de campo, a una más perfilada que tiene su raíz en los distintos niveles de profundidad de la narración audiovisual. La comprensión del concepto de diégesis sonora en los parámetros actuales requiere de un conocimiento claro y preciso de los conceptos de Narrativa Audiovisual sobre composición, relación imagen-sonido, etc. De este modo, si bien sólo se ha realizado un vídeo, se han trabajado previamente todos los conceptos necesarios para la correcta exposición y explicación de la diégesis sonora.

Al implicar a los estudiantes en el proceso de creación del vídeo educativo, se ha cumplido el objetivo principal, que era reforzar el aprendizaje de la semiótica y las reglas

gramaticales que constituyen el significado del producto audiovisual. Esta participación activa se ha concretado en el desarrollo del producto, desde la ideación a la publicación, pasando por el diseño, la guionización, la grabación y el reto de fases del proceso. Ello ha permitido que el video resultante se adecue a la visión de los estudiantes, a su conocimiento/desconocimiento previo, a su estética y perspectiva.

El conocimiento del lenguaje audiovisual y su influencia puede determinar un cambio de paradigma en la percepción de los modelos culturales de la sociedad masas. De ahí la pertinencia de la alfabetización audiovisual, pues puede y debe fraguar la educación de la población de forma que el pensamiento sea más crítico con los modelos socio-culturales dominantes. Es, por tanto, fundamental que los creadores y realizadores audiovisuales tengan profundo conocimiento de la complejidad de los lenguajes audiovisuales, del poder, la fuerza y la influencia de cada uno de sus elementos. Y es en este planteamiento teórico en el que se sustentan los objetivos del presente proyecto, que deben conducir a la creación de productos audiovisuales (audio, visuales y/o audiovisuales) que sirvan para la comprensión y adecuada utilización de los lenguajes cinematográfico y televisivo por parte de los estudiantes, tanto del Grado en Comunicación Audiovisual, grado en Comunicación y Creación Audiovisual, como de los másteres vinculados.

En el proyecto solicitado se habían planeado un total de 5 vídeos breves. La limitación de los recursos económicos, así como la participación voluntaria, no obligatoria de los estudiantes, ha limitado la realización a un vídeo de duración media, centrado en uno de los conceptos más complejos de la narrativa audiovisual. Además, se contaba con la colaboración y el soporte técnico de expertos vinculados al Servicio de Producción e Innovación Digital, como venía ocurriendo en los últimos años en otros proyectos de Innovación Docente realizados por el grupo Naes. Sin embargo, el citado servicio no cuenta ya con el profesional responsable de la creación de animaciones, por lo que hubo que contratar un servicio externo. Todo ello, dificultó el poder realizar más de un vídeo educativo.

Objetivos secundarios.

1. Comprensión de los conceptos fundamentales de la narrativa audio-visual.
2. Desarrollo de la capacidad de comunicar lo que se quiere comunicar.
3. Capacidad de distinguir las diferencias en la composición espacial, tanto con la imagen como con el sonido.
4. Conocer y trabajar la importancia de la relación entre la imagen y el sonido.
5. Aprender a discriminar los conceptos estereotipados ligados a prejuicios sociales que conllevan actuaciones discriminatorias a partir de la excesiva generalización o simplificación de la realidad.
6. La implicación del alumnado en la creación del material docente revertirá en la implicación del aprendizaje real y, por tanto, de la consecución del fin último del proceso de enseñanza-aprendizaje: saber.
7. Aprendizaje de trabajo en equipo multidisciplinar al tener que colaborar, o contar con la colaboración de los profesionales del Servicio de Producción e Innovación Digital.

Si bien, en un principio, se contaba con un listado de contenidos posibles a desarrollar, fueron los estudiantes implicados quienes decidieron profundizar en el concepto de diégesis,

al entender que, por un lado, es un concepto complejo de entender; y, por otro, implica el conocimiento de conceptos básicos de la narrativa. De esta forma, además, se favoreció la capacidad de trabajo en equipo, de emprendimiento, de gestión del tiempo, etc.

Se han cumplido, por tanto, tanto el objetivo principal de creación de un vídeo educativo que apoyara, reforzara y estructurara el aprendizaje de los conceptos esenciales del a Narrativa Audiovisual, especialmente el de Diégesis sonora; así como la participación activa de los estudiantes en todo el proceso creativo del vídeo.

PLAN DE TRABAJO.

Se diseñó un plan previo de trabajo que se vio modificado a partir de la puesta en marcha del proyecto, adecuándose al ritmo y necesidades de los estudiantes.

En las reuniones previas, se estableció el equipo de trabajo y se debatió sobre los posibles temas a desarrollar, decidiéndose afrontar la explicación de la diégesis sonora. A partir de ahí, el equipo de estudiantes, apoyados por los docentes, realizaron una revisión teórica sobre el concepto central del vídeo, así como de los conceptos básicos necesarios para dar explicación al tema central.

En una segunda fase, se diseñó la idea básica del guión, la forma de explicar los distintos aspectos del tema, la estética, los personajes que aparecerían, etc. Se inició la elaboración del guión, del que se hicieron varias versiones, supervisadas por los docentes, hasta conseguir el tomo, contenido y estética deseados.

Para la elaboración del guión, fue necesario el visionado de diferentes películas, hasta conseguir los ejemplos más significativos e ilustrativos sobre las distintas posibilidades de diégesis sonora. Se seleccionaron las escenas más expresivas para cada caso.

Realizado el guión completo, así como la grabación de la parte sonora del mismo, se envió el material a la empresa encargada de realizar la animación. Dado que hubo que buscar una empresa externa en el último momento, sólo puede presentarse adjunto a esta memoria el *animatic*, es decir, el guión gráfico del vídeo final.

La última parte de trabajo de los estudiantes ha consistido en la toma de decisiones sobre las formas de difusión del vídeo realizado. La decisión final fue su utilización en las aulas, además de su inclusión en el canal de YouTube que dispone en grupo NAES, para que pueda llegar a más público que pueda estar interesado en la comprensión de los conceptos narrativos del audiovisual.

DESCRIPCIÓN DE LAS MEJORAS QUE SE ESPERABAN OBTENER EN RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES Y LAS QUE SE HAN OBTENIDO.

1. Los estudiantes han tenido capacidad para asumir el aprendizaje desde una perspectiva multidisciplinar al formar parte de un equipo de trabajo con docentes y con profesionales; participando, desde el primer momento, en todas las fases del proyecto. Esta implicación desde el inicio nos ha llevado a adecuar a la realidad las expectativas que los docentes tenemos sobre los estudiantes, pues deberá tenerse en

cuenta la disponibilidad de tiempo real, la capacidad de creación, de trabajo en equipo, etc., como ya se ha explicado. **Se ha conseguido** la mejora docente planteada.

2. Entendemos que el planteamiento práctico y el desarrollo de productos reales concretos favorece la transformación conceptual del estudiante, acercando el conocimiento teórico a su sentido práctico, lo que propicia el asentamiento de lo aprendido. Los estudiantes, al tener una implicación directa en todo el proceso, se han sentido motivados y han conseguido una mayor capacidad de observación, reflexión y análisis. **Se ha conseguido**, por tanto, la revisión de la docencia tradicional al participar de forma activa en la creación de productos audiovisuales (de consumidor a prosumidor).
3. Analizar y compartir las experiencias individuales del aula, buscando soluciones acordes a nuestros planteamientos. El auténtico valor de este proyecto incidía en las posibilidades de innovación que facilitan el desarrollo profesional de los docentes involucrados, los cuales ponen en común experiencias, incertidumbres y dudas, así como la búsqueda de soluciones, con la participación de los estudiantes a los que se dirigía la docencia. Entendemos que **se ha conseguido** esta mejora.
4. Destacar que algunas de las mejoras que se habían previsto en este proyecto, **se han conseguido de manera parcial**, al haber planteado la participación de los estudiantes de forma voluntaria, por lo que las valoraciones no se han podido aplicar al conjunto de estudiantes de las materias.
 - a. Adecuar la acción docente a los planteamientos metodológicos y de evaluación pautados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Particularmente frente a estas dos cuestiones:
 - i. ¿Cómo se puede llevar a cabo la evaluación formativa en las circunstancias particulares de una Universidad, pero que pueda servir como ejemplo o acicate para la comunidad universitaria?;
 - ii. ¿Cómo pueden desarrollarse en la práctica metodologías participativas?
 - b. Renovar la metodología a través del aprendizaje del alumnado, solicitando que sea un agente activo y autónomo en el proceso de conocimiento.

MEDIDAS INTERNAS Y EXTERNAS QUE SE APLICARÁN PARA LA EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS Y SU INCIDENCIA EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES, MEDIANTE INDICADORES OBJETIVABLES

Como ya hemos explicado, esta primera experiencia de innovación se aplicó a un grupo de estudiantes voluntarios, de manera que se consideró que no era oportuna la aplicación de los cuestionarios previstos en el plan inicial.

Lo único que ha podido constatar, a través de los diversos trabajos de clase realizados por los estudiantes, que aquellos que han participado en el proyecto han comprendido y expresado con mayor claridad y precisión los conceptos trabajados en el vídeo, especialmente, la definición actual de diégesis. Ello no ha ocurrido con los estudiantes que no han participado en el proyecto, que se quedaron anclados en los conceptos clásicos y no fueron capaces de entender el plano profundo de la narración audiovisual.

Tomando en consideración el resultado de este Proyecto de Innovación y Mejora Docente, esperamos poder contar con nueva financiación que nos permita realizar más vídeos educativos sobre Narrativa Audiovisual, y en los que puedan colaborar todos los estudiantes de las diferentes materias, planteando el trabajo como parte de las actividades obligatorias evaluables en la calificación final del curso.

Este proyecto, y su continuidad, resulta de especial interés dada la escasez de materiales didácticos referidos a los lenguajes audiovisuales. Destacar, además, la importancia del impacto de los medios en la sociedad actual, llamada la sociedad del aprendizaje a través de la imagen por eminentes sociólogos y comunicólogos.

El animatic puede consultarse en la siguiente dirección: goo.gl/q5aZGY

En breve, podrá consultarse el vídeo en el canal de YouTube Grupo Naes.